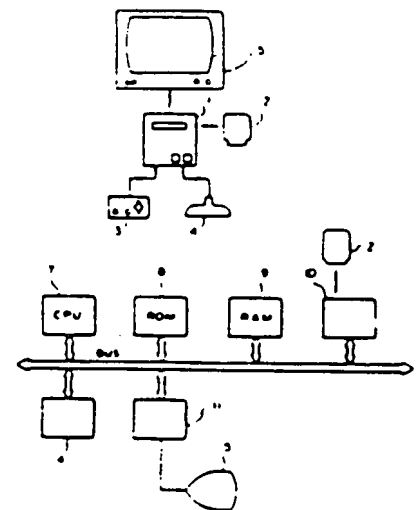


(54) TV GAME DEVICE

(11) 3-275092 (A) (43) 5.12.1991 (19) JP
(21) Appl. No. 2-74888 (22) 23.3.1990
(71) YAMAHA CORP. (72) HIROBUMI MIKONORI
(51) Int. Cl. A63F9/22

PURPOSE: To make it possible to charge characters prepared by a program in advance into image read in with an image read-in means by installing a character change means changing characters stored in the image read-in means and a character data storage means into an image data read in with an image read-in means.

CONSTITUTION: Turning on a power source switch allows a CPU 7 to pass a judgement of whether ROM card 2 is inserted into the game device 1. CPU 7 consequently read out a game program and a character data from the game program storage area and a character data storage area to write them in a storage area to which RAM 4 corresponds to. When an instruction is given in this treatment, corresponding character data is read out from the character data area to supply them to a display control part 11. The display control part 11 functions to display this character on the CRT display 5 on the supply of character data.



⑫ 公開特許公報 (A) 平3-275092

⑤Int. Cl. '

A 63 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

CH

8102-2C

81C2-2C

④公開 平成3年(1991)12月5日

審査請求 未請求 請求項の数 1 (全5頁)

④発明の名称 テレビゲーム装置

①特 照 平2-74888

出 版 平 2 (1990) 3 月 23 日

⑫発	明 者	向 野 博 文	静岡県浜松市中沢町10番1号	ヤマハ株式会社内
⑫発	明 者	川 崎 伸 悟	静岡県浜松市中沢町10番1号	ヤマハ株式会社内
⑫発	明 者	曾 根 卓 朗	静岡県浜松市中沢町10番1号	ヤマハ株式会社内
⑫発	明 者	倉 田 昌 典	静岡県浜松市中沢町10番1号	ヤマハ株式会社内
⑪出	願 人	ヤマハ株式会社	静岡県浜松市中沢町10番1号	
⑫代	理 人	弁理士 志賀 正武	外2名	



94-3335

S.T.I.C., TRANSLATIONS BRANCH

● ● ●

1 說明書

* * *

2 時 序 圖 示 例

創作手帳と、ふくろやうき記帳手帳と、通
り手帳とを兼ね、紙製創作手帳の制作したがっ
て前記のふくろやうき記帳手帳のふくろやうき
を脱出し、この原案したふくろやうきを紙製創作手
帳に換へることもできると思ひ、いいて、

[illegible]

● 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇

附：一、

[illegible]

ことを可能にしたテレビゲーム装置に関する。

「従来の技術」

従来のテレビゲーム装置は、予めプログラム側で用意されたキャラクター(例えば、第8図の符合14に示すようなもの)のみが登場するようになっている。

「 兎明が解決しようとする問題 」

ところで、上述した従来のテレビゲーム装置においては、使用者が任意にキャラクターを変更することができなかった。

この発明はこのような事情に鑑みてなされたもので、使用者が任意にチャラクタを変更することが出来るテレビゲーム装置を提供することを目的としている。

1 問題を解決するための手段

この発明は、操作手段と、キャラクタデータ記憶手段と、表示手段とを具備し、前記操作手段の操作にしたがって前記キャラクタデータ記憶手段からキャラクタを読出し、この読出したキャラクタを前記表示手段に表示するテレビゲーム装置に

において、画像読込手段と、前記キャラクターデータ記憶手段に記憶されたキャラクターを前記画像読込手段により読込んだ画像データに変更するキャラクター変更手段とを具備することを特徴とする。

「作用」

上記構成によれば、画像読込手段によって任意の像を読取ると、読取られた像の画像データがキャラクターデータ記憶手段に記憶されたキャラクターデータに代わって表示手段に供給され、表示される。

「実施例」

以下、図面を参照してこの発明の実施例について説明する。

第1図はこの発明の一実施例によるテレビゲーム装置の外観を示す平面図である。この図において、1はゲーム装置本体であり、ROMカード2に記憶されたゲームプログラムにしたがって処理を行う。ここで、第2図にROMカード2のメモリマップを示す。この図においてROMカード2にはゲームプログラム記憶領域とキャラクターデータ記憶領域が設けられた。これらの領域にはゲームプ

キャラクターデータ記憶領域、ゲームプログラム記憶領域およびキャラクターデータ記憶領域が設けられている。そして、ゲームプログラム記憶領域およびキャラクターデータ記憶領域は、ROMカード2に記憶されたゲームプログラムとキャラクターデータを記憶する。また、ROMカード2には、ゲームプログラム記憶領域、キャラクターデータ記憶領域、およびゲームプログラム記憶領域とキャラクターデータ記憶領域との境界を示す境界線が設けられている。また、ROMカード2には、ゲームプログラム記憶領域とキャラクターデータ記憶領域との境界を示す境界線が設けられている。また、ROMカード2には、ゲームプログラム記憶領域とキャラクターデータ記憶領域との境界を示す境界線が設けられている。

次に、この装置の内部構成を示すブロック図を図3に示す。この図において、7はCPU(中央処理装置)であり、装置各部の制御を行う。8はROM(リードオンリ・メモリ)であり、CPU7を制御するためのプログラムが記憶されている。9はRAM(ランダム・アクセス・メモリ)であり、各種データを記憶する。ここで、第4図はRAM9のメモリマップを示す図であり、この図に示すように、ゲームプログラム記憶領域

プログラムとこのプログラムにおいて使用されるキャラクターデータを含む各種データが書込まれている。なお、キャラクターはビットマップで表現されている。3はコントローラ(操作盤)であり、図示せぬジョイスティックおよび複数のスイッチを有して構成されている。4はイメージスキャナであり、CCD(チャージ・カップルド・デバイス)等のイメージセンサを有して構成されている。このイメージスキャナ4および上記コントローラ3はゲーム装置本体1にて使用される。5はCRT(カソード・レイ・チューブ)ディスプレイである。

次に、第3図はこのテレビゲーム装置の構成を示すブロック図である。この図において、7はCPU(中央処理装置)であり、装置各部の制御を行う。8はROM(リードオンリ・メモリ)であり、CPU7を制御するためのプログラムが記憶されている。9はRAM(ランダム・アクセス・メモリ)であり、各種データを記憶する。ここで、第4図はRAM9のメモリマップを示す図であり、この図に示すように、ゲームプログラム記憶領域

体1に装置されていない場合は装置されるまでステップS1を繰返す。一方、その判定結果が「YES」の場合はステップS2へ進む。

ステップS2へ進むと、CPU7はROMカード2のゲームプログラム記憶領域とキャラクターデータ記憶領域からゲームプログラムとキャラクターデータを順次読出し、RAM9の対応する記憶領域に書込む。次いでステップS3へ進み、読込んだゲームプログラムにしたがって処理を行う。この処理中にキャラクターを表示する指示があれば対応するキャラクターデータをキャラクターデータ記憶領域から読出し、表示制御部11へ供給する。表示制御部11はキャラクターデータが供給されると、このキャラクターをCRTディスプレイ5上に表示する。

次に、第6図はスキャン処理を示すフローチャートである。

さて、ゲーム処理が行われている最中に、イメージスキャナ4の図示せぬスキャンスイッチが押されると、ゲーム処理に割込みがかかり、CP

一 該キャラクターを画像取込手段によって読込んだ像に変更できるので、ゲームに登場するキャラクターを自分自身や友人あるいは好きなアイドルに置換えることができる。

また、キャラクターのビットマップを変えるだけなので、ゲームプログラムを変更する必要がないという効果も得られる。

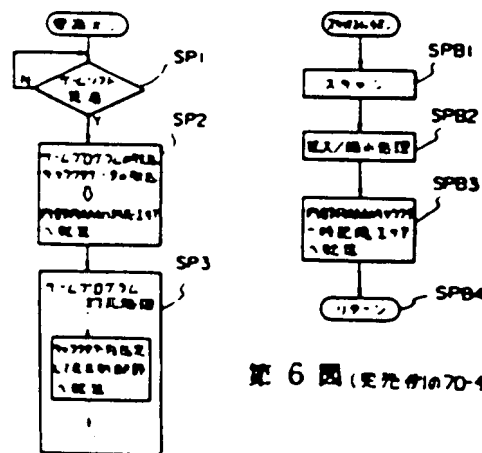
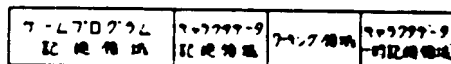
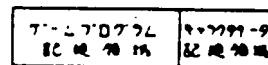
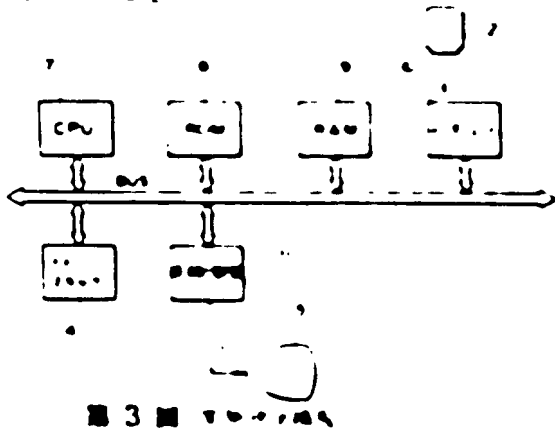
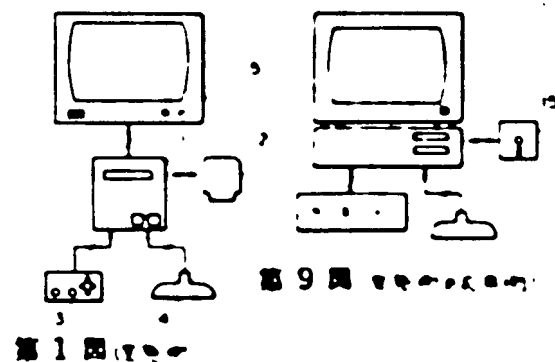
4. 図面の簡単な説明

第1図はこの発明の一実施例によるテレビゲーム装置を示す平面図、第2図は同実施例に用いられるROMカード2のメモリマップを示す図、第3図は同実施例の構成を示すブロック図、第4図は同実施例を構成するRAM9のメモリマップを示す図、第5図～第7図は同実施例の動作を説明するためのフローチャート、第8図は同実施例によるキャラクターの書き換えの概念を示す概念図、第9図は同実施例の応用例であるテレビゲーム装置を示す平面図である。

1……ゲーム装置本体、

- 2……ROMカード、
- 3……コントローラ(操作手段)、
- 4……メーシスキャナ(画像取込手段)、
- 5……CRTディスプレイ、7……CPU、
- 8……ROM(キャラクターデータ記憶手段)、
- 9……RAM(7,8,9はキャラクター変更手段)
- 11……表示制御部(5,7,11は表示手段)。

出願人 ヤマハ株式会社



第6図(実行例の7D-470794)